井出洋介の麻雀教室

PlayStation



Athena

井出洋介の麻雀教室

ごあいさつ

このたびは、プレイステーション用ソフト「井出洋介の麻雀教室」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの解説書をよくお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。

◆もくじ◆

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02272



操作方法

【対局中の操作方法】

アナログコントローラ(DUAL SHOCK)



方向キー

カーソルの移動

方向キー(下)

リーチ・ツモ・ロン・ポン・チー・カン・残り牌数の表示

LED

本ゲームはアナログコントローラの振動機能に対応しています。アナログモード時(LED：点灯)もアナログモードOFF時(LED：消灯)も同様に振動します。振動のあり/なしはオプションメニューで切り替えてください。

□ボタン

点数確認

連続した半荘２回以上の時、集計画面の確認

△ボタン

ルール確認、トーナメント条件の確認、符数を見る(アガったとき)

※役マン、チートイツは見られません

○ボタン

牌を切る、決定、他家の捨て牌を食わない

×ボタン

キャンセル、各種ウィンドウを閉じる

STARTボタン

ゲームの開始

【麻雀対局以外（麻雀教室、メインメニューなど）】

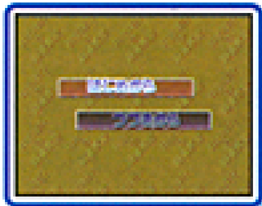
L1ボタン	前の項目へ戻る(麻雀教室の講義時)
R1ボタン	次の項目へ進む(麻雀教室の講義時)
□ボタン	クイズの正解と解説を読む(クイズ回答後)
△ボタン	前のページを読む(麻雀教室時)
○ボタン	決定、クイズの解答
×ボタン	キャンセル、戻る
方向キー	カーソルの移動、回答内容の切り替え(クイズ時)
方向キー上	前ページを表示(△ボタンを押した後)
方向キー下	次ページを表示(△ボタンを押した後)
STARTボタン	麻雀講義、クイズの解説を強制終了
SELECTボタン	キー操作説明画面(画面右下にキーヘルプが表示されているとき)



コントローラ

●各ボタンの役割はアナログコントローラと同じです

ゲームの始めかた



タイトル画面でSTARTボタンを押すと、「はじめから」と「つづきから」と表示されますので、方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。

新しくゲームを始めるとき



「はじめから」を選択してください。その後プレイヤー名の登録画面になりますのでプレイヤー名を入力してください。プレイヤー名はひらがな、カタカナ、英数字を合計で４文字まで登録することができます。「決定」にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと登録がされます。（✕ボタンで１文字ずつキャンセルします。）



プレイヤー名の登録が済むと性別選択画面に進みます。方向キーでプレイヤーの性別を選択してください。◎ボタンを押すと性別が決定されます。

続きからゲームを始めるとき



既にデータをセーブしてあり、その続きからゲームをする場合は「つづきから」を選択してください。データのロードを開始します。その際、メモリーカード差込口１にセーブデータの入ったメモリーカードが差し込まれていることを確認してから「つづきから」を選択してください。データのロードが終了するとメインメニューへ移動します。

メインメニューと各モードについて

「井出洋介の麻雀教室」のメニューはこのようになっています。



麻雀教室 麻雀を覚えるモードで、講義とクイズがあります。

フリー対局 好きなキャラ、好きなルールで対局を楽しむモードです。

トーナメント対局 与えられた条件をクリアしていく対局です。

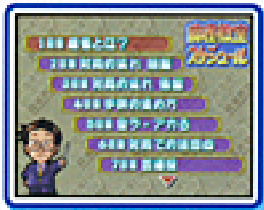
メモリーカード セーブ・ロードをおこないます。

（セーブ：フリー対局のルール設定、オプションの設定、トーナメント対局、麻雀教室のセーブができます。（P14参照）
ロード：タイトル画面でロードしなかった場合はここでロードできます。）

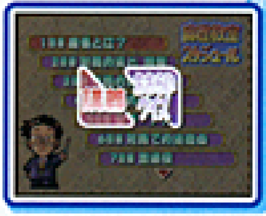
オプション 対局中の設定や振動機能のあり/なし等を設定します。



麻雀教室（講義・おさらいクイズ）



「麻雀教室」を選択すると麻雀教室スケジュール画面へ移動します。ここで好きなスケジュール内容を選んでください。麻雀の初心者の方は「１日目　麻雀とは？」から始められることをお勧めします。

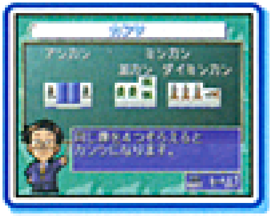


麻雀について学習するときは「講義」を、講義内容を覚えたかを試すときは「おさらいクイズ」を選択してください。



講義の進め方

講義を選択すると、スケジュール内容に書かれていた内容の説明をおこないます。◎ボタンを押すことで講義を進めていきます。その日の講義がすべて説明されたら「講義を終了させますか？」と質問してきますので、「はい」を選択して講義を終了させてください。講義をまだ読みたいときは「いいえ」を選択してから△ボタンやＬ１ボタンを使用して読み返してください。



前のページを読み返したいときは△ボタンを押します。△ボタンを押すと画面の説明文が黄色に変わり、方向キーの上で前のページを読むことができます。またこのとき方向キーの下押しでページを元の位置まで進めることができます。前のページを読み終わったら✕ボタンを押すことで、説明文が白い文字の通常の状態に戻ります。

便利な機能

R1ボタン 講義内容の項目をスキップして次の項目へ進みます。

L1ボタン 講義内容の項目を前のものに戻します。

STARTボタン 講義を途中で終了させます

麻雀教室でのセーブ(保存)は・・・

おさらい(総合)クイズに合格するとメモリーカードにセーブを行うことができます。
なお、セーブする際にはメモリーカード(セーブ・ロードについて)のページ(P14)をご覧になってください。

※ここでセーブし忘れてもメインメニューのメモリーカード(P14参照)でセーブ(保存)することができます。



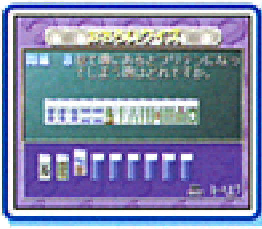
クイズの進め方

講義を学んだ後は、おさらいクイズで講義内容を覚えたか確認しましょう。スケジュール内容を選んだ後でおさらいクイズを選択してください。クイズには以下のスタイルがあります。



４択形式のクイズ

質問文をよく読んだら回答を方向キーの上下で選択し、◉ボタンで決定してください。



何待ち形式のクイズ

待ち牌などを当てるクイズ形式です。方向キーの上下で牌を切り替えてから◉ボタンで決定します。答えの牌が複数あるときは、方向キーの左右でカーソルを隣の牌へ移動させてから、牌を方向キーの上下で切り替えてください。牌は最大9つまで選ぶことができます。同一牌を複数選択すると不正解となりますので注意してください。



何切る形式のクイズ

どの牌を切りますかというときのクイズ形式です。方向キーの左右で切りたい牌を選び、◉ボタンで決定します。



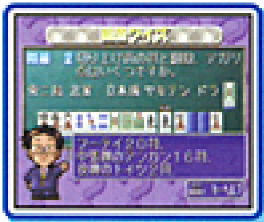
役当て形式のクイズ

手牌の役を当てるクイズ形式です。方向キーの上下で役名を切り替えてから○ボタンで決定します。答えの役が複数ある時は方向キーの左右でカーソルを移動させてから、方向キーの上下で役名を切り替えてください。役名はドラと役牌を除いて最大6つまで選ぶことができます。また、役牌やドラが複数あるときも、同様に方向キーの上下で数字を切り替えてから回答してください。同一役名を複数選択すると不正解となりますので、注意してください。



点数計算形式のクイズ

手役の符数、翻数、点数を当てるクイズ形式です。方向キーの上下で数字を切り替え、方向キーの左右でカーソルを移動させます。符数、翻数、点数をすべて入力してから○ボタンで決定します。このとき符数、翻数、点数のいずれかでも間違っていたら不正解になります。また翻数には必ず場の2翻を加えてください。



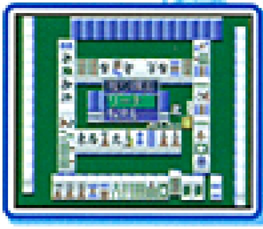
クイズの正解と解説

クイズの回答後には正解か不正解か表示され、クイズの正解と解説を読むことができます。このときも講義と同様に○ボタンで説明を進め、△ボタンで前のページを読み返すことができます。また解説文が表示されているときに□ボタンを押すと、クイズ内容を確認することができます。

- ●得点は、もっとも高くなるように答えてください。
- ●翻数は場の2翻を加えた数を答えてください。
- ●30符6翻、60符5翻はマンガンに切り上げません。
- ●ドラは現物で表示しています。次牌にはなりません。
- ●ピンフツモは認めます。
- ●チートイツは25符2翻とします。

対局の進め方

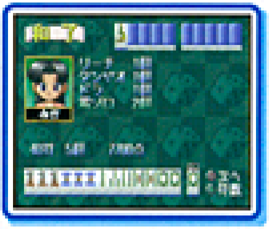
対局が始まったら、牌が自動的にツモられてきますので、方向キーの左右で捨て牌を選び、◉ボタンを押すことで牌が切られていきます。



リーチ・ツモ・アンカン・加カンなどをするときは、牌をツモっているときに方向キーの下を押すことでメニューウィンドウを表示させます。方向キーの上下でウィンドウ内のカーソルを移動させ、◉ボタンで決定してください。残り牌数を知りたいときも方向キーの下を押すことで表示することができます。

ロン・ポン・チー・ダイミンカンなどをするときは、相手の捨て牌が点滅しているときに方向キーの下を押すことでメニューウィンドウを表示させます。しないときは◉ボタンを押すことでパスすることができます。

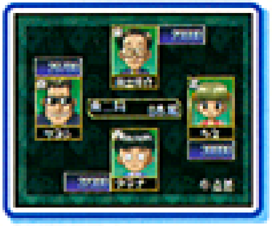
アガリ手牌表示画面と符数表示画面





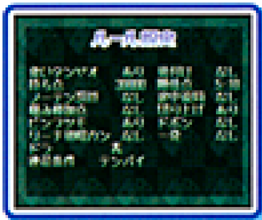
アガったときは手役と符数、翻数、得点等が表示されますが、このときに△ボタンを押すことで、符数の内訳を確認することができます。(役マン、チートイツは表示されません)

●自分と相手の点数を確認したいとき



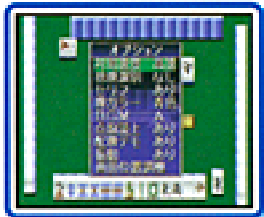
自分と相手の点数を確認したいときは、自分の順番で□ボタンを押します。このときに○ボタンを押すことで、相手との点差を表示させることができます。連続した半荘２回以上のとき、さらに□ボタンを押すと、集計画面が表示されます。

●対局のルールを確認したいとき



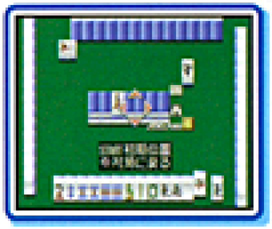
対局のルールを確認したいときは、牌をツモっているときに△ボタンを押します。トーナメント対局時では、ここでさらに△ボタンを押すとトーナメント対局のクリア条件が表示されます。

●オプション画面



牌をツモっているときにSTARTボタンを押すと、オプションウィンドウが表示されます。方向キーの上下で設定を変更したい項目へカーソルを移動させ、○ボタンを押すことで設定内容を変更することができます。

●画面全体の位置を移動させたいとき



オプションの画面位置調整を選ぶと、画面全体の位置を移動させることができます。方向キーで画面を移動させ、○ボタンで決定してください。また途中でSTARTボタンを押すと、画面位置は初期の状態に戻ります。

フリー対局



メインメニューで「フリー対局」を選択すると対局者選択画面へ移動します。ここで好きなキャラクタを選択してください。キャラクタ選択中にSTARTボタンを押すと自動的に対局相手が選択されます。３人選択した後で◎ボタンを押すとルール設定画面へ移動します。



対局相手を決定したらルールを設定します。方向キーで設定を変更したい項目へカーソルを移動させ、◎ボタンを押すことでルールを変更することができます。「決定」へカーソルを合わせて◎ボタンを押すと対局が開始されます。



半荘が終了したら点数集計画面が表示されます。もう一度同じ相手と対局をするときは「続ける」を、終わるときは「終わる」を選択してください。

※このモードでのセーブ（保存）はありません。



トーナメント対局



トーナメント対局は予選から始めて、本戦・準決勝・決勝の順番で進めていきます。それぞれ3ラウンドあり、3つのラウンドすべてをクリアしないと、次へ進むことはできません。
方向キーで選択して、◎ボタンで決定します。



選択されたラウンドの通過条件及び成績が表示されます。
前回の続きからプレイしたい場合には「再開する」を選択してください。すでにクリアしたラウンドにもう一度挑戦したい場合は、方向キーで挑戦したいラウンドを選択し、◎ボタンで決定します。

トーナメント対局の通過条件は次の通りとなっています。

予選
- ラウンド1：半荘1回で3位以内
- ラウンド2：半荘2回中ラスなし
- ラウンド3：半荘3回で通算±0ポイント以上

準決勝
- ラウンド1：半荘2回でポイントトップ
- ラウンド2：半荘4回で通算＋50ポイント以上
- ラウンド3：半荘4回全てポイントプラス

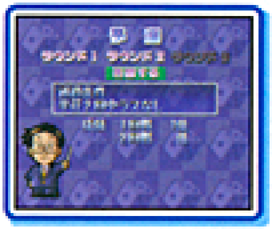
本戦
- ラウンド1：半荘1回で2位以内
- ラウンド2：半荘4回中ドボンなし
- ラウンド3：半荘3回で通算＋30ポイント以上

決勝
- ラウンド1：半荘4回で通算＋60ポイント以上
- ラウンド2：半荘1回で一人浮きトップ
- ラウンド3：半荘4回全てトップ

決勝のラウンド3をクリアしたらトーナメント対局を制覇したことになります。

トーナメント対局での保存（セーブ）は・・・





クリア条件が２半荘以上のときは１半荘おきに保存（セーブ）をおこなうことができます。
１半荘後の集計画面で「続ける」か「終わる」か聞いてきます。どちらを選んでも、「ここまでの対局結果をセーブしますか？」と聞いてくるので「はい」「いいえ」のいずれかを選んでください。
もしここで「いいえ」を選んでしまい保存し忘れても、メインメニューの「メモリーカード」で保存することができます。（P 14参照）
※保存したのち、次回保存した場所から始めたいときは、「再開する」を選んでください。



また、通過条件をクリアした時点でも保存することができます。
「ここまでの対局結果をセーブしますか？」と聞いてくるので「はい」「いいえ」のいずれかを選んでください。

オプション



オプションで変更できる設定は以下の通りとなっています。尚、対局中でもSTARTボタンでオプションウィンドウを開き、ゲームに関する設定を変更することができます。

対局速度 対局のテンポを設定します。

捨牌識別 ツモ切りした牌を暗くして表示するかどうかを設定します。

セリフ アガったときに相手のセリフを表示するかどうかを設定します。

サウンド ステレオ出力かモノラル出力かを設定します。

牌カラー 麻雀牌の色を設定します。

BGM 対局中のBGMを設定します。

点数読上 アガったときに点数を音声で読み上げるかどうかを設定します。

配牌デモ 対局開始時の配牌デモをおこなうかどうかを設定します。

振動 対局中にコントローラを振動させるかどうかを設定します。(アナログコントローラ使用時)

画面位置調整 画面全体の位置を移動させて調整します。
方向キーで画面を移動させ、○ボタンで決定してください。途中✕ボタンを押すと変更せずに前の画面に戻ります。また途中STARTボタンを押すと、画面位置は初期の状態に戻ります。

メモリーカード（セーブ・ロードについて）



ゲームデータのセーブおよびロードをおこないます。方向キーでカーソルを移動させ、◉ボタンで決定してください。

- データをセーブするには別売りのメモリーカードが必要です。
- メモリーカードには1ブロックの空き容量が必要です。
- メモリーカードはメモリーカード差込口1に差し込んでください。



ゲームデータのセーブ中には注意文とメッセージが表示されます。この間は絶対に下記の行為はおこなわないでください。

- メモリーカードを抜き差しする
- 電源を切る/リセットボタンを押す
- ディスクカバーを開ける
- その他セーブの障害になると思われるあらゆる行為



基本ルール



対局部分の基本ルールは以下の通りとなっています。

固定ルール

- 東南戦の半荘を１回戦とします。
- 常に1翻しばりとし、場には２翻をつけます。
- 食いピンフは認められません。
- ドラ牌は表示牌の次ドラです。
- 現物の食い替えはできません。（食った牌と同じ牌を切ることはできません）
- 王牌はいかなる場合でも１４枚残しとします。
- アガリは上家優先です。
- 役マンは複合しません。
- 数え役マンは認められません。
- 役マン、ダイミンカンのパオ則は適用されます。

リーチについて

- リーチ後のアガリ選択は認めますが、以後はフリテン扱いとなり、ツモアガリ以外は認められません。
- オーラスが流局で半荘終了になった場合、リーチ料はリーチ者に返却します。
- 残り牌が３枚以下のときはリーチをかけられません。

フリテンについて

- フリテンのときにはツモアガリ以外は認められません。
- フリテンリーチは可能です。
- 同一巡内でのアガリ選択は認められません。

連荘と流局

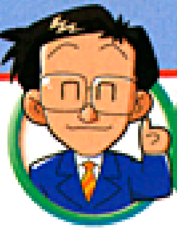
- 親ノーテンで親が流れたとき、供託リーチ棒と積み棒は次局に継承されます。
- 途中流局ありの場合、途中流局した時は親の連荘となります。

カンについて

- 国士無双のときだけはアンカンチャンカンを認めます。
- ハイテイとリンシャンカイホーは重複しません。
- ハイテイ牌とホーテイ牌はカンできません。

アガリ役

- 役の複合を認めます。（役マンは除く）
- 流しマンガンは認められません。
- カン振りはありません。



フリー対局選択ルール



フリー対局では以下のルールが設定できます。★のついているものが初期設定になります。

食いタンヤオ

★あり：ポン・チー・ミンカンを含んだタンヤオを認めます。
なし：ポン・チー・ミンカンを含んだタンヤオを認めません。

持ち点(すべて3万点返し)

★30000点/ 27000点/ 25000点

ノーテン罰符

★あり：流局時に場に3000点のノーテン罰符を取ります。
なし：ノーテン罰符を取りません。

積み棒加点

あり：連荘時に積み棒1本場につき300点をアガリ点に加えます。
★なし：親の連荘数に応じた積み棒の加点を行いません。

ピンフツモ

★あり：ピンフとメンゼンツモの複合を認めます。ツモ加符はつきません。
なし：ピンフとメンゼンツモの複合を認めません。ツモ加符は２符つきます。

リーチ後アンカン

あり：リーチ後に待ち受けの変わらないアンカンを認めます。
★なし：リーチ後のアンカンは一切認めません。

後付け

★あり：役が事前に確定していなくても、何か役があればアガれます。
なし：全ての待ちで、何らかの役がなければアガれません。食う順番は一切問いません。

順位点(単位は1000点)

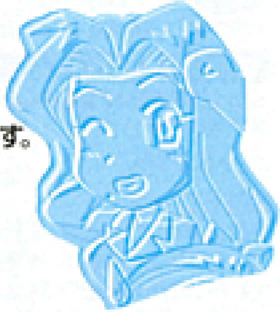
★なし/5-10/10-20/10-30
半荘終了時に順位が確定した後、３位から２位、４位からトップ(１位)に順位点を渡します。(単位は1000点)

途中流局

あり：途中流局はすべて認めます。親の連荘となります。
★なし：途中流局はすべて認めず、対局続行とします。

切り上げ

あり：30符6翻、60符5翻（場の2翻含む）をマンガンに切り上げます。
★なし：マンガンの切り上げ処理をおこないません。



ドボン

あり：誰かの持ち点がマイナスになった時点で半荘が終了します。
持ち点が1000点未満だとリーチはかけられません。
★なし：誰かの持ち点がマイナスになっても対局を続行します。
持ち点が1000点未満でもリーチはかけられます。

一発

あり：リーチ直後のアガリに一発役を認めます。
★なし：一発役を認めません。

ドラ

★表：ドラは表ドラのみ使用します。
表・裏：ドラは表ドラと裏ドラを使用します。
表・カン表：ドラは表ドラとカンドラを使用します。
表・カン表・裏：ドラは表ドラ・カンドラ・裏ドラを使用します。
表・カン表・裏・カン裏：ドラは表ドラ・カンドラ・裏ドラ・カン裏を使用します。

連荘条件（東場・南場同じ条件です）

★テンパイ：親はアガリか流局時のテンパイで連荘できます。
アガリ：親はアガらなければ連荘できません。
ノーテン：子がアガるまで親の連荘になります。

※途中流局は九種么九牌倒牌、四カン流れ、四人リーチ、四風子連打のすべてを認めるか認めないかのいずれかになります。一部だけを途中流局の対象として認めることはできません。



アガリ役一覧



＊がついているものは食い仕掛けで１翻下がります。

●普通役・１翻

メンゼンツモ（門前清自摸和）

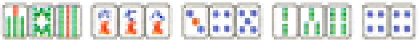
メンゼンでアガリ牌をツモるとつく役です。

（メンゼンのみ）

役牌のコーツ

場の風牌、自分の風牌、三元牌のどれかをコーツにするとつく役です。東場の東家が東をコーツで持っているときや、南場の南家が南をコーツで持っているときには場の１翻と自風の１翻が重なり2翻つきます。

ピンフ（平和）



雀頭以外はすべてシュンツの役です。リャンメン待ちでなければなりません。雀頭には数牌かオタ風を使い、役牌を使うことはできません。

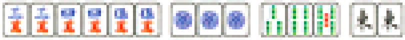
（メンゼンのみ）

タンヤオ（断么九）



中張牌（数牌の2から8）だけで作る役で、么九牌（一九字牌）は使えません。

イーペーコー（一盃口）



同じシュンツが2つあるとつく役です。（メンゼンのみ）

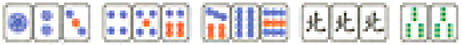
●普通役・２翻

三色同順（サンショクドウジュン）＊



ワンズ、ピンズ、ソウズで同じ数の並びのシュンツを作る役です。

イッツー（一気通貫）＊



同じ種類の数牌を使い123・456・789のシュンツを作る役です。

チャンタ（混全帯么九）＊



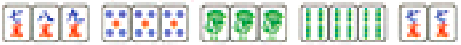
全ての組み合わせに么九牌（一九字牌）を使って作る役です。シュンツは123や789というように1か9が入っていればチャンタになります。

トイトイ（対々和）



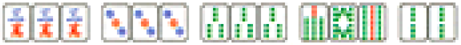
雀頭以外はすべてコーツにする役です。アンコでもミンコでもどちらも使えます。またコーツのかわりにカンツが入っても成立します。

三アンコ（三暗刻）



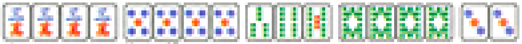
アンコを3つ作る役です。アンコのかわりにアンカンを使っても成立します。

三色同刻（サンショクドウコー）



ワンズ、ピンズ、ソウズで同じ数のコーツを作る役です。

三カンツ（三槓子）



カンツを3つ作る役です。カンツはアンカンでもミンカンでも成立します。

チートイツ（七対子）



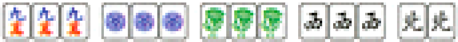
7つのトイツで作る役です。待ちの形はタンキ待ちと同じになります。

小三元（ショウサンゲン）



三元牌のうち2つをコーツにし、残り1つを雀頭にする役です。役牌2つと必ず複合します。

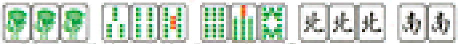
ホンロー（混老頭）



么九牌（一九字牌）だけで作る役です。シュンツを使うことはできません。トイトイもしくはチートイツと必ず複合します。

●普通役・3飜

ホンイツ（混一色）＊



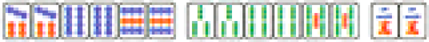
1種類の数牌と字牌だけで作る役です。

純チャン（純全帯么九）＊



全ての組み合わせに老頭牌（一九牌）を使って作る役です。シュンツは123や789というように1か9が入っていれば純チャンになります。

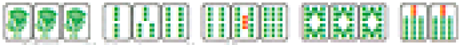
リャンペーコー（二盃口）



イーペーコーを2つ組み合わせた役です。（メンゼンのみ）

●普通役・6飜

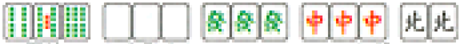
チンイツ（清一色）＊



1種類の数牌だけで作る役です。

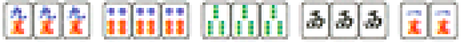
●役マン

大三元（ダイサンゲン）



三元牌である白發中をすべてコーツにする役です。三元牌はカンツであっても構いません。

四アンコ（四暗刻）



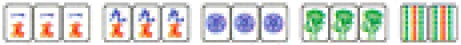
アンコを4つ作る役です。

国士無双（コクシムソウ）



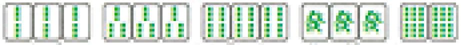
么九牌が全13種類そろって、どれか1つが雀頭になる役です。

清老頭（チンロートー）



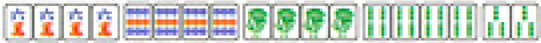
老頭牌だけで作るトイトイ形の役です。

緑一色（リューイーソー）



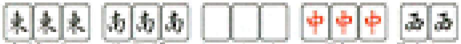
ソウズの2、3、4、6、8と發だけで作る役です。
（發がトイツ、コーツ、カンツで入っても可）

四カンツ（四槓子）



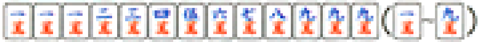
カンツを4つ作る役です。ミンカン、アンカンどちらも使うことができます。

字一色（ツーイーソー）



字牌だけで作る役です。チートイツ形でも成立します。

九連宝燈（チュウレンポートー）



1種類の数牌で1と9を3枚ずつ、2～8を各1枚ずつそろえ、1～9の牌のうちどれか1枚が入った役です。最終的にこの形になれば成立します。（メンゼンのみ）

小四喜（ショウスーシー）



風牌のうち3つをコーツかカンツにして、残りを雀頭にする役です。

大四喜（ダイスーシー）



風牌の全てをコーツかカンツにする役です。

天和（テンホー）

親が配牌の時点でアガリの形になるという役です。

地和（チーホー）

子が配牌の時点でテンパイになり、ポン、チー、カンのない第1ツモでアガリの形になるという役です。

●特殊役・1翻

ハイテイツモ（海底撈月）

ハイテイ牌でツモアガリしたときに付く役です。

ホーテイロン（河底撈魚）

ホーテイ牌でロンアガリしたときに付く役です。

チャンカン（搶槓）

相手がミンコに加カンしたときに、その牌でアガるという役です。

リンシャンカイホー（嶺上開花）

リンシャン牌（カンをしたときの補充牌）でアガる役です。

リーチ（立直）

メンゼンでのテンパイ時にリーチと宣言するとつく役です。（メンゼンのみ）

一発（イッパツ）

リーチしたときに1巡以内でアガったときにつく役です。

●特殊役・2翻

ダブルリーチ（ダブル立直）

ポン、チー、カンのない配牌直後にリーチをかけるとつく役です。（メンゼンのみ）

●特役

人和（レンホー）

子がポン、チー、カンのない第1巡目で、ツモる前にロンアガリする役です。（マンガン扱いになります）

◆符計算一覧表◆

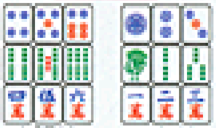
～基本符の計算の仕方～

A	フーテイ加符	あがった時	２０符
B	メンゼン加符	メンゼンでロンあがりした時	１０符
C	ツ　　モ加符	ツモあがりした時（ピンフ役のみ該当しません）	２符
D	テンパイ形加符	ペンチャン待ち、カンチャン待ち、タンキ待ち	２符
E	牌の組合わせ	シュンツ、コーツ、カンツ、トイツの時	下表参照

下記の表をもとにして符（点数）の計算をして下さい。A～Eで該当する項目を足してゆきます。
点数の数えかたは全て切り上げ符で計算して下さい。※10符以下の端数は切り上げになります。
（ 例：合計したものが32符だった場合 → 40符となります）

◆牌の組合わせによる符◆

シュンツ



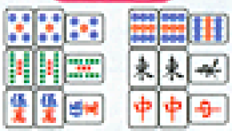
中張牌 0符　幺九牌 0符

アンコ



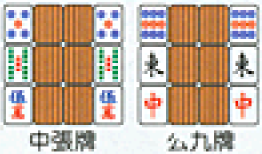
中張牌 4符　幺九牌 8符

ミンコ



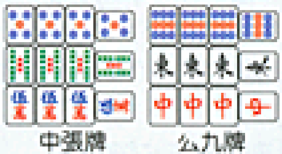
中張牌 2符　幺九牌 4符

アンカン



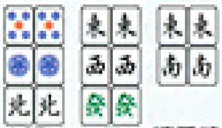
中張牌 16符　幺九牌 32符

ミンカン(ダイミンカン)



中張牌 8符　幺九牌 16符

トイツ



中張牌 老頭牌 客風牌 0符　荘風牌 門風牌 三元牌 2符　連風牌 2符



◆得点早見表◆



～荘家(親)～

7翻					マンガン4000		
6翻	2600	3200	3900				
5翻	1300	1600	2000	2600	3200	3900	
4翻	700		1000	1300	1600	2000	2300
3翻			500	700	800	1000	1200
	▲ツモあがり(オール)						
あがり基本符	20	25 (チートイツ)	30 (22～30)	40 (32～40)	50 (42～50)	60 (52～60)	70 (62～70)
	▼ロンあがり						
3翻			1500	2000	2400	2900	3400
4翻		2400	2900	3900	4800	5800	6800
5翻		4800	5800	7700	9600	11600	
6翻		9600	11600				
7翻					マンガン12000		

得点表の見方

1. 親か子を選んでください。
2. ツモあがりかロンあがりかを選んでください。
3. あがった役の翻数(ここでは場に必ず2翻つくルールですのであがった翻数に2翻をプラスして下さい)と符計算した符数とを確認して照らし合わせて下さい。合った所が点数となります。
4. 切り上げ計算の場合、親・子ともに30符6翻、60符5翻の所は8000点、12000点となります(場の2翻を含む)

※このゲームではチートイツの符計算は25符になります。

※メンゼンを崩したピンフ形のロンあがりは30符で計算します。

～散家(子)～

※（　）内は親の払い分

7翻	マンガン2000(4000)						
6翻	1300(2600)	1600(3200)	2000(3900)				
5翻	700(1300)	800(1600)	1000(2000)	1300(2600)	1600(3200)	2000(3900)	
4翻	400(700)		500(1000)	700(1300)	800(1600)	1000(2000)	1200(2300)
3翻			300(500)	400(700)	400(800)	500(1000)	600(1200)
	▲ツモあがり						
あがり基本符	20	25(チートイツ)	30(22～30)	40(32～40)	50(42～50)	60(52～60)	70(62～70)
	▼ロンあがり						
3翻			1000	1300	1600	2000	2300
4翻		1600	2000	2600	3200	3900	4500
5翻		3200	3900	5200	6400	7700	
6翻		6400	7700	マンガン8000			
7翻							

8～9翻	ハネマン	親18000	6000（オール）	子12000	3000（6000）
10～12翻	バイマン	親24000	8000（オール）	子16000	4000（8000）
13～14翻	3倍マン	親36000	12000（オール）	子24000	6000（12000）
	役マン	親48000	16000（オール）	子32000	8000（16000）

※本ゲームソフトでは数え役マンは認められません。



出演者紹介



［井出洋介プロ］

1956年東京生まれ。東京大学文学部社会学科卒業。東大在学中から多くの競技麻雀の大会に参加し、卒業後プロの道を目指す。史上初の名人位と最高位の同時獲得をはじめ、獲得したタイトルは多数。運だけに左右されない実力重視の「麻将競技」を普及させるため各方面で活躍中。麻将連合（ミュー）代表、日本健康麻将協会代表。

「井出洋介の麻雀教室」を完全クリアした皆さまに「井出洋介の麻雀教室認定証」をプレゼント!!

◆プレゼントの応募方法◆

ゲーム中のモード（麻雀教室クイズ、トーナメント）を両方クリアするとエンディング画面の最後にクリアコードが表示されます。（麻雀牌5枚の組み合わせです）このクリアコードと氏名、年齢などの必要事項、及びアンケート回答を同梱のアンケートハガキにご記入の上、切手をはってポストに投函ください。

正しいクリアコードを記入した方全員に公式「井出洋介の麻雀教室認定証」を発行いたします。

※クリアコードの並び順は決まっていません。

［クリアコードの記入方法］

麻雀牌の記入方法は以下に従ってください。

萬子（マンズ）➡ 一二三四五六七八九

筒子（ピンズ）➡ ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨

索子（ソウズ）➡ 1 2 3 4 5 6 7 8 9

字牌（ジハイ）➡ 東南西北白發中

（例）クリアコードが下記のような場合には



⬇

「東８ ③白四」

となります。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。

Athena

製品の開発には万全の注意を払っておりますが、ご購入直後やお客様の正常な使用状態で万一故障が発生した場合は、お手数ですが弊社ユーザーサポート係までご一報ください。

〒160-0002　東京都新宿区坂町28-6坂町Mビル3F　株式会社アテナ ﾕｰｻﾞｰｻﾎﾟｰﾄ係
TEL03-5379-4288　(平日:月・水曜日 14:00～17:00)　FAX03-5379-4118
ｱﾃﾅﾎｰﾑﾍﾟｰｼﾞ http://www.athena-game.co.jp　Eﾒｰﾙｱﾄﾞﾚｽ support@athena-game.co.jp

※業務の都合上電話にでられない場合がございますので、お急ぎの方はお手紙またはFAX、Eメールでお問い合わせくださいますようお願いします。
※麻雀の基本的なルールや、ゲーム内容(ヒント、攻略方法)に関するご質問にはお答えできませんのでご了承ください。

◆初期不良等による不具合については、無償で修理交換させていただきます。
◆ゲーム機本体の故障と思われる誤動作、お客様の不注意による破損、長期の使用による故障、過去の使用環境が明らかでないもの、及び不当な改造による故障、複製品、中古品などは対応できません。
◆この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。
◆本書に記載されている画面写真は全て開発中のものです。製品の品質向上のため予告無く内容を変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

SLPS 02272